



"You cannot hold a design in your hand. It is not a thing. It is a process. A system.
A way of thinking". 'Bob Gill'

Menurut Bob Gill, kita tidak bisa menahan sebuah desain di tangan kita, karena hal itu bukan apa-apa, hal ini adalah sebuah proses, sebuah system, dan sebuah cara berpikir". Pada saat ini telah terjadi beberapa pergeseran didalam proses desain. Apakah itu langkah-langkahnya, informasi yang harus dikelolanya dan personil-personil yang terlibat didalamnya.

Buku 'Proses Desain Interior 9 Steps For Interior Designing' ini berisi langkah-langkah sistematis yang dapat dilakukan oleh seorang calon desainer (mahasiswa) dan desainer interior dalam merancang sebuah ruang. Ada **9 Tahapan Utama** dalam proses desain interior. **Tahap Pertama** adalah Programming (Produk; Permasalahan desain/Pernyataan masalah dan Program kebutuhan). **Tahap Kedua** adalah Konsep desain (Semua yang akan dipakai dan diterapkan dalam desain termasuk Gaya dan Tema). **Tahap Ketiga** adalah Hubungan dan Kedekatan Ruang (Diagram Matrix). **Tahap Keempat** adalah Bubble Diagram. **Tahap Kelima** adalah Bubble Plan. **Tahap Keenam** adalah Stacking plan. **Tahap Ketujuh** adalah Block Plan. **Tahap Kedelapan** adalah Layout. **Tahap Kesembilan** adalah rencana-rencana elemen interior (Lantai, Dinding, Plafond, Furniture, *Furnishing and Equipment* (Perabot dan peralatan), Mekanikal dan Elektrikal).



M. Sholahudin, S.Sn., MT.

Lahir di Tanjung Karang, 19 Oktober 1970. Lulus S1 Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta (1998) dan S2 Jurusan Teknik Arsitektur UGM Yogyakarta (2006).

Saat ini menjadi dosen tetap di Jurusan Desain Program Studi Desain Interior FSR ISI Yogyakarta, pernah menjabat sebagai Ketua Program Studi Desain Interior periode 2008-2012, Ketua Jurusan Desain FSR ISI Yogyakarta periode 2012-2016 dan saat ini menjalankan tugas sebagai Pembantu Dekan II FSR ISI Yogyakarta periode 2016-2020..

Aktif melakukan penelitian , menjadi desainer interior dan menjadi Dosen Tamu Sekolah Vokasi UGM serta Seketaris HDII Cabang Yogyakarta.



Badan Penerbit ISI Yogyakarta
Jalan Parangtritis Km 6,5 Sewon Yogyakarta 55187
Telp/Fax (0274)384106



PROSES DESAIN INTERIOR 9 STEPS FOR INTERIOR DESIGNING

► M. Sholahuddin, S.Sn., MT.

PROSES DESAIN INTERIOR

9 STEPS FOR INTERIOR DESIGNING



Badan Penerbit
ISI Yogyakarta

PROSES DESAIN INTERIOR

9 STEPS FOR INTERIOR DESIGNING



Oleh:

M. Sholahuddin, S.Sn, MT

Penerbit

Badan Penerbit ISI Yogyakarta

2017

PROSES DESAIN INTERIOR
9 STEPS FOR INTERIOR DESIGNING

Oleh: **M. Sholahuddin, S. Sn, MT**

Desain Sampul : Dony Arsetyasmoro, S. Sn, M. Ds.

Pracetak : Ade Ira, ST., MT.

Lay out : Ade Ira, ST., MT.

ISBN : 978-6026509-07-9

Diterbitkan pertama kali: Juli 2017

Penerbit:

Badan Penerbit ISI Yogyakarta

Jl.Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta 55187

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl.Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta 55187

Telp. (0274) 38410, Fax. (0274) 38410

Hak cipta milik penulis dan penerbit dilindungi undang-undang.
Dilarang mengutip dan memperbanyak tanpa izin tertulis dari
penulis atau penerbit, sebagian atau seluruhnya dalam bentuk
apapun, baik cetak, photoprint, microfilm dan sebagainya.

Dicetak di Percetakan Penerbit ISI Yogyakarta

Isi di luar tanggung jawab percetakan

*"You cannot hold a design in your hand. It is not a thing.
It is a process. A system. A way of thinking"*

Bob Gill

KATA PENGANTAR

Dalam setiap proses desain interior, desainer selalu mengawalinya dengan mencari inspirasi untuk dikembangkan menjadi sebuah ide desain. Ide desain tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk sketsa-sketsa desain. Dalam proses transisi dari sketsa desain ke bentuk objek desain itulah seringkali membingungkan desainer yang disebabkan banyaknya permasalahan (isu-isu) desain yang dihadapi dan keputusan serta pilihan desain yang harus dibuat. Oleh karena itu desainer dalam merancang interior harus melakukannya dengan proses desain yang sistematis untuk menjembatani hal-hal tersebut.

Buku ‘Proses Desain Interior, *9 Steps For Interior Designing*’ ini berisi langkah-langkah sistematis yang dapat dilakukan oleh seorang calon desainer (mahasiswa) dan desainer interior dalam merancang sebuah ruang. Ada 9 langkah utama dalam proses perancangan desain interior. Langkah pertama adalah *Programming* (Produk: permasalahan desain/ Pernyataan masalah dan program kebutuhan). Langkah kedua adalah Konsep Desain (Semua yang akan dipakai dan diterapkan dalam desain termasuk gaya dan tema). Langkah ketiga adalah Hubungan dan

Kedekatan Ruang (*Diagram Matrix*). Langkah keempat adalah *Bubble Diagram*. Langkah kelima adalah *Bubble Plan*. Langkah keenam adalah *Stacking Plan*. Langkah ketujuh adalah *Block Plan*. Langkah kedelapan adalah *Layout*. Langkah kesembilan adalah Rencana-rencana Elemen Interior (lantai, dinding, plafon, *furniture, furnishing and equipment* [Perabot dan Peralatan], Mekanikal dan Elektrikal).

Dengan melakukan langkah-langkah proses desain interior yang benar dan sistematis, maka akan dihasilkan sebuah hubungan yang baik antara proses penggalian ide, pengalaman, dan kemampuan serta pilihan kreatif lain untuk memperkuat sebuah desain interior. Buku ini sangat jauh dari sempurna, tetapi penulis sangat berharap agar buku ini dapat membantu para mahasiswa dalam menuangkan ide kreatifitasnya dalam mendesain interior.

Atas segala bantuan yang diberikan kepada penulis dari semua pihak, kami sampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya.

Yogyakarta, Juni 2017

M. Sholahuddin, S. Sn., MT.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Tujuan Umum	1
B. Tujuan Khusus	4
C. Latar Belakang	5
D. Materi Pembahasan	11
BAB II DESAIN DAN DESAIN INTERIOR	13
A. Desain	13
B. Desain Interior	14
1. Jenis desain interior menurut fungsinya	21
a. Perumahan (<i>Residential</i>)	21
b. Bangunan komersial (Bukan perumahan/ <i>Non residential</i>)	22
2. Pendidikan Tinggi desainer interior dan desainer interior <i>profesional</i>	31
a. Pendidikan Tinggi desain interior ...	31
b. Desainer interior <i>profesional</i>	39
BAB III METODOLOGI DESAIN INTERIOR	50
A. Proses Desain Menurut Rosemary Killmer	56
B. Proses Desain dengan Metode <i>Design Thinking</i> (Berpikir Desain)	59
1. Apakah proses desain itu? (<i>What is the design process?</i>)	63

a. <i>Immerse</i>	65
b. <i>Invent</i>	66
c. <i>Implement</i>	68
2. Apakah <i>design thinking</i> (berpikir desain) itu?	72
3. Implementasi metode <i>design thinking</i> (berpikir desain) itu?	75
4. Tahapan dalam metode <i>design thinking</i> (berpikir desain)	76
a. <i>Emphatize</i> (Berempati)	78
b. <i>Define</i> (<i>Interpretation</i>).....	79
c. <i>Ideate</i> (Ide-ide)	80
d. <i>Prototype</i> (Prototipe)	81
e. <i>Test</i> (Pengujian)	81
5. Empat elemen kunci dari metode <i>design thinking</i> (berpikir desain)	82
a. <i>Define</i> : mendefinisikan/menetapkan masalah	82
b. <i>Create</i> : mempertimbangkan banyak pilihan	84
c. Pertajam arah pilihan yang terpilih .	85
d. Pilih pemenang (<i>Execute</i>)	86
6. Memecahkan masalah dengan menggunakan alat dan konsep <i>design thinking</i> (berpikir desain)	88
7. Contoh penerapan pemecahan masalah desain dengan menggunakan metode <i>design thinking</i> (berpikir desain) pada APSDA <i>Student Workshop</i> 2014	98
a. Latar belakang kegiatan APSDA <i>Student Workshop</i> 2014	98
b. APSDA <i>Student Workshop</i> 2014 ...	101
c. Bank sampah Gemah Ripah, Badegan, Bantul, DIY	106
d. Pelaksanaan APSDA <i>Student Workshop</i> 2014 dengan metode	

	<i>design thinking</i> (berpikir desain)	111
C.	Proses Desain Menurut Mark Karlen ...	125
 BAB IV PROSES DESAIN INTERIOR DENGAN 9 STEPS FOR INTERIOR DESIGNING		
A.	LANGKAH 1. <i>Programming</i> (Produk: Permasalahan Desain dan Program Kebutuhan)	130
1.	Pengertian <i>programming</i>	133
a.	Pengertian <i>programming</i> menurut beberapa tokoh	133
b.	Kerangka garis besar pola analisis: pelaku, kegiatan, dan kebutuhan ruang	137
c.	Informasi yang diolah pada proses perancangan	138
d.	Pendekatan-pendekatan dalam proses desain	141
e.	Model-model proses desain	143
2.	Permasalahan desain (<i>Problem statement</i>)	151
3.	Program kebutuhan	155
B.	LANGKAH 2. Konsep Desain (Semua yang akan Dipakai dan Diterapkan dalam Desain termasuk Gaya dan Tema)	157
1.	Transformasi desain	159
2.	Gaya dan tema	161
a.	Gaya	161
b.	Tema	163
C.	LANGKAH 3. Hubungan dan Kedekatan Ruang (<i>Diagram Matrix</i>) ...	191
D.	LANGKAH 4. <i>Bubble Diagram</i>	194
E.	LANGKAH 5. <i>Bubble Plan</i>	196
F.	LANGKAH 6. <i>Stacking Plan</i>	199
G.	LANGKAH 7. <i>Block Plan</i>	200
H.	LANGKAH 8. <i>Layout</i>	202

I.	LANGKAH 9. Perencanaan Elemen	
	Desain Interior	207
1.	Lantai, dinding, dan plafon	207
2.	<i>Furniture</i>	211
3.	Elemen asesoris interior (<i>furnishing and equipment</i> /perabotan dan peralatan)	215
4.	<i>Mechanical</i> dan <i>Electrical</i> (ME)	219
	DAFTAR PUSTAKA	229



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	Interior <i>lobby</i> Hotel Mercure Rekso Hayam Wuruk Jakarta	2
Gambar 1.2.	Interior Taoyuan International Airport Taiwan	3
Gambar 1.3.	Interior Ruang Pamer Contemporary Art, Getty Museum Los Angeles California, USA	4
Gambar 1.4.	Desain <i>Stage</i> Pagelaran Musik Symfoni dari Jogja Philharmonic Orchestra (Jophilo) dan Tari Roro Jonggrang di Hotel Westin Nusa Dua Bali	9
Gambar 2.1.	Desain interior Sinou Restaurant Panglima Polim, Jakarta	15
Gambar 2.2.	Desain interior Rumah Sakit UCLA Mattel Children, dirancang untuk melayani kebutuhan penduduk berkebutuhan khusus	18
Gambar 2.3.	The Park Hotel di Hyderabad, India, menerapkan desain interior modern dan menerapkan konsep berkelanjutan dengan tradisi kerajinan lokal dengan reputasi kawasan tersebut sebagai daerah yang terkenal dengan desain dan produksi batu permata dan tekstil	19
Gambar 2.4.	Rumah hemat energi dari Purdue University memanfaatkan lantai <i>hickory</i> , lemari kayu <i>ek</i> putih, dan <i>poplar</i> balok langit-langit, yang semuanya ramah lingkungan, memiliki siklus hidup lebih lama, dan membutuhkan lebih sedikit pengganti ...	20

Gambar 2.5.	Desain interior Rusunawa Kali Code Cokrodirjan, Yogyakarta	21
Gambar 2.6.	Desain interior Kantor PT. Sunindo Pratama, Jakarta	22
Gambar 2.7.	Desain interior Bank BPD, Aceh	23
Gambar 2.8.	Desain interior Auromatic Hotel Banglore, India	24
Gambar 2.9.	Interior terminal kedatangan Bandara Dewadaru Karimun Jawa, Jepara, Jawa Tengah yang dirancang dengan tema sejarah dan budaya dari pulau Karimun Jawa	25
Gambar 2.10.	Desain interior Taoyuan Taiwan International Airport.	25
Gambar 2.11.	Pameran Seni Rupa Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta di DOWNTOWN Exhibition Los Angeles, California, USA	26
Gambar 2.12.	Desain panggung Tari Roro Jonggrang di Panggung Ramayana Prambanan, Yogyakarta, <i>Page 1</i>	27
Gambar 2.13.	Desain panggung Tari Roro Jonggrang di Panggung Ramayana Prambanan, Yogyakarta, <i>Page 2</i>	28
Gambar 2.14.	Desain panggung Permata Theatre (<i>Heritage Building Theatre at Yogyakarta</i>), <i>Page 01</i>	29
Gambar 2.15.	Desain panggung Permata Theatre (<i>Heritage Building Theatre at Yogyakarta</i>), <i>Page 02</i>	30
Gambar 2.16.	Desainer interior <i>profesional</i>	40
Gambar 2.17.	Lingkaran proyek	47
Gambar 3.1.	Desain interior bagian dari seluruh lingkungan binaan	52
Gambar 3.2.	Proses desain Rosemary Killmer terdiri dari 2 langkah besar yaitu <i>analysis</i> dan	

	<i>synthesis</i>	57
Gambar 3.3.	Diagram proses desain Rosemary Killmer	57
Gambar 3.4.	Metoda berpikir desain (<i>Design thinking metoda</i>)	60
Gambar 3.5.	Proses berpikir desain (<i>design thinking</i>) adalah proses yang berulang-ulang	61
Gambar 3.6.	<i>Design thinking workshop</i> 2016 kerja sama antara Program Studi Desain Interior FSR ISI Yogyakarta dan HsH Hannover Germany	63
Gambar 3.7.	Kerangka kerja berpikir desain (<i>Design thinking framework</i>)	64
Gambar 3.8.	Proses <i>immerse</i> berpikir desain (<i>Design thinking immerse process</i>)	65
Gambar 3.9.	Proses <i>invent</i> berpikir desain (<i>Design thinking invent process</i>)	66
Gambar 3.10.	Kreativitas dalam proses berpikir desain (<i>Creativity in design thinking process</i>) ..	67
Gambar 3.11.	Proses <i>implements</i> berpikir desain (<i>Design thinking implements process</i>) ...	68
Gambar 3.12.	Implementasi proses berpikir desain (<i>design thinking</i>)	75
Gambar 3.13.	Siklus <i>design thinking</i>	76
Gambar 3.14.	Tahapan dalam metode <i>design thinking</i> .	77
Gambar 3.15.	Tahap <i>empathize</i> pada metoda <i>design thinking</i>	78
Gambar 3.16.	Tahap <i>define</i> pada metoda <i>design thinking</i>	79
Gambar 3.17.	Tahap <i>ideate</i> pada metoda <i>design thinking</i>	80
Gambar 3.18.	Tahap <i>prototype</i> pada metoda <i>design thinking</i>	81
Gambar 3.19.	Tahap <i>test</i> pada metoda <i>design thinking</i>	82
Gambar 3.20.	Berpikir desain (<i>design thinking</i>)	92
Gambar 3.21.	Sampah yang dibuang ke tempat	

	pembuangan akhir sampah	104
Gambar 3.22.	Bank sampah “gemah ripah”, Badegan, Bantul, DIY	107
Gambar 3.23.	Bapak Bambang Suwerda pendiri bank sampah “gemah ripah”, Badegan, Bantul, DIY	108
Gambar 3.24.	Contoh karya seni yang dibuat dari sampah plastik dan <i>stryrofoam</i>	110
Gambar 3.25.	<i>Background APSDA Student Workshop</i>	112
Gambar 3.26.	Suasana APSDA <i>Student Workshop</i>	113
Gambar 3.27.	Berbagai masalah yang didapatkan kelompok <i>chocolate APSDA Student Workshop</i> 2014	115
Gambar 3.28.	Berbagai masalah yang didapatkan kelompok <i>legowo APSDA Student Workshop</i> 2014	116
Gambar 3.29.	Berbagai masalah yang didapatkan kelompok dimensi APSDA <i>Student Workshop</i> 2014	117
Gambar 3.30.	Pernyataan Permasalahan (<i>Problem Statement</i>) kelompok <i>chocolate APSDA Student Workshop</i> 2014	119
Gambar 3.31.	Pernyataan Permasalahan (<i>Problem Statement</i>) kelompok <i>legowo APSDA Student Workshop</i> 2014	120
Gambar 3.32.	Pernyataan Permasalahan (<i>Problem Statement</i>) kelompok dimensi APSDA <i>Student Workshop</i> 2014	120
Gambar 3.33.	Ide-ide yang didapatkan kelompok <i>chocolate APSDA Student Workshop</i> 2014	121
Gambar 3.34.	Ide-ide yang didapatkan kelompok <i>legowo APSDA Student Workshop</i> 2014	122
Gambar 3.35.	Ide-ide yang didapatkan kelompok dimensi APSDA <i>Student Workshop</i> 2014	122

Gambar 3.36.	Pembuatan <i>prototype</i> dan presentasi kelompok <i>chocolate</i> APSDA <i>Student Workshop</i> 2014	123
Gambar 3.37.	Pembuatan <i>prototype</i> dan presentasi kelompok <i>legowo</i> APSDA <i>Student Workshop</i> 2014	124
Gambar 3.38.	Pembuatan <i>prototype</i> dan presentasi kelompok dimensi APSDA <i>Student Workshop</i> 2014	124
Gambar 4.1.	<i>Programmer</i> dan desainer	134
Gambar 4.2.	Kerangka garis besar pola analisis	137
Gambar 4.3.	Informasi-informasi yang diolah pada proses perancangan	140
Gambar 4.4.	Pendekatan-pendekatan dalam proses desain	142
Gambar 4.5.	Proses analisis	145
Gambar 4.6.	Proses <i>syntesis</i>	147
Gambar 4.7.	Proses evaluasi	150
Gambar 4.8.	Penerapan gaya tradisional Jawa pada Interior Hotel Amankila Bali	153
Gambar 4.9.	Salah satu contoh penerapan gaya Art-Nouveau dalam sebuah desain interior di <i>Innoventions Dream House</i> Disneyland Los Angeles, California USA	162
Gambar 4.10.	Desain interior The Plaza Office Tower Jakarta bertema hutan dengan <i>wall painting</i> hutan belantara pada dinding-dindingnya.	163
Gambar 4.11.	<i>Tea plantation and tea product</i> (Perkebunan teh dan produk teh)	166
Gambar 4.12.	Hasil seduhan berbagai macam jenis <i>tea product</i> (produk teh)	167
Gambar 4.13.	Informasi tentang sejarah penemuan teh	168
Gambar 4.14.	Transformasi desain dari <i>tea plantation</i> (perkebunan teh) pada elemen estetis	

	interior berupa lukisan dan patung	169
Gambar 4.15.	Transformasi desain dari <i>tea plantation</i> (perkebunan teh) pada elemen estetis interior berupa <i>railling</i> tangga dan <i>background</i> meja bar	170
Gambar 4.16.	Transformasi desain dari <i>tea plantation and tea product</i> (perkebunan teh dan produk teh) pada permainan <i>level</i> lantai dan <i>coffee table</i> serta warna pada <i>upholstery</i> kursi	171
Gambar 4.17.	Transformasi desain dari <i>tea plantation and tea product</i> (perkebunan teh dan produk teh) pada pot tanaman di <i>lobby</i> hotel	172
Gambar 4.18.	Transformasi desain dari <i>tea plantation and tea product</i> (perkebunan teh dan produk teh) pada motif lantai dan <i>sky light</i> di <i>lobby</i> hotel	173
Gambar 4.19.	Transformasi desain dari <i>tea plantation and tea product</i> (perkebunan teh dan produk teh) pada <i>lobby lounge</i> dan <i>hanging lamp</i> di <i>lobby</i> hotel	174
Gambar 4.20.	Sebuah ruangan yang menggunakan banyak elemen aksesoris interior	175
Gambar 4.21.	Interior rumah tinggal dengan elemen aksesoris dari sebuah meja piano yang sudah tidak lagi terpakai. Difungsikan kembali sebagai elemen aksesoris yang memiliki fungsi sebagai almari buku	176
Gambar 4.22.	Taoyuan International Airport Taiwan yang memakai taman pada area tunggu penumpang (<i>gate</i>) yang menambah segar dan indah ruangan	178
Gambar 4.23.	Sebuah ornamen datar pada <i>skylight</i> Hotel Mercure Rekso Hayam Wuruk Jakarta dari bahan kaca patri	180

Gambar 4.24.	Contoh sebuah ornamen berupa relief pada <i>background</i> meja resepsionis di Hotel Mercure Rekso Hayam Wuruk Jakarta dengan menggunakan batu alam	181
Gambar 4.25.	Plafon di Mumbai International <i>Airport</i> T2 2 dengan motif dekoratif yang juga berfungsi sebagai pencahayaan buatan di dalam bandara	182
Gambar 4.26.	Sebuah <i>ralling</i> tangga dari bahan kayu yang sangat ekspresif dan indah. <i>Ralling</i> tidak hanya berfungsi utama sebagai pegangan tetapi juga berfungsi sebagai elemen estetis ruangan ini	183
Gambar 4.27.	Contoh transformasi desain dalam sebuah desain interior	191
Gambar 4.28.	Diagram matrik pada Perancangan Interior Museum Merapi Yogyakarta ...	192
Gambar 4.29.	<i>Bubble diagram</i> pada Perancangan Interior Museum Merapi Yogyakarta	195
Gambar 4.30.	<i>Bubble plan</i> pada Perancangan Interior Museum Merapi Yogyakarta	197
Gambar 4.31.	<i>Stacking diagram</i> pada Perancangan Interior Museum Merapi Yogyakarta	200
Gambar 4.32.	<i>Block plan</i> pada Perancangan Interior Museum Merapi Yogyakarta	202
Gambar 4.33.	<i>Layout</i> Perancangan Interior Museum Merapi Yogyakarta	206
Gambar 4.34.	<i>Layout</i> interior <i>lobby</i> Hotel Mercure Rekso Hayam Wuruk Jakarta	206
Gambar 4.35.	Desain lantai yang sangat indah tetapi tetap fungsional di <i>lobby</i> Hotel Mercure Rekso Hayam Wuruk Jakarta	207
Gambar 4.36.	Sebuah lukisan bertema hutan dipasang di salah satu dinding <i>lobby</i> Seoul Incheon <i>Airport</i> 2 untuk memberikan sedikit kesegaran visual para pengguna	

	bandara di tengah elemen interior yang sangat modern	209
Gambar 4.37.	Perancangan plafon pada Interior Museum Merapi Yogyakarta	210
Gambar 4.38.	Skema aspek-aspek desain mebel	213
Gambar 4.39.	Salah satu desain kursi pada Hotel Mercure Rekso Hayam Wuruk Jakarta .	214
Gambar 4.40.	Perabot berupa karya seni dan koleksi untuk memperkuat rasa <i>humanistic</i> pada interior dan memberikan aksen visual serta perhatian di seluruh ruang pada interior Auromatic Hotel Banglore India yang sangat harmonis dengan elemen interior lainnya	215
Gambar 4.41.	Penataan/ <i>display</i> lukisan-lukisan terkenal dunia yang lengkap dengan unsur pendukungnya yaitu pencahayaan/ <i>lighting</i> , sistem keamanan yang super ketat di Louvre Museum Paris Perancis	216
Gambar 4.42.	Interior Bandara Dewadaru Karimun Jawa, Jepara, Jawa Tengah yang dirancang dengan tema sejarah dan budaya dari pulau Karimun Jawa	217
Gambar 4.43.	Sebuah <i>credenza</i> yang didesain untuk meletakkan koleksi karya seni dan <i>souvenir</i> dari berbagai negara	218
Gambar 4.44.	Aksesoris di meja bar dan almari unit di belakang meja bar di salah satu restoran di Amsterdam Belanda menyediakan untuk kegiatan sehari-hari pengguna	219
Gambar 4.45.	Gambar rencana Mekanikal dan Elektrikal (ME) Perancangan Interior Museum Merapi Yogyakarta	224

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.	Daftar Kebutuhan dari Perancangan Interior Terminal Bandara Internasional Lombok (BIL)	156
-------------------	--	-----



BAB I

PENDAHULUAN



PROSES DESAIN INTERIOR
9 STEPS FOR INTERIOR DESIGNING |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Tujuan Umum

Proses perancangan dalam wacana ilmiah memperlihatkan tata urutan tahapan berpikir yang sistimatis dan pada masing-masing tahapan memperlihatkan hubungan sebab-akibat satu dengan yang lainnya, terkadang juga dilengkapi dengan alur *feed back* (Paul-Alan J, 1994). Di Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta, materi tentang proses perancangan ini diberikan dan dipraktekkan pada mata kuliah Desain Interior Pribadi (*Residential*) dan Desain Interior Komersial serta Metodologi Desain.

Pada mata kuliah Desain Interior Pribadi (*Residential*) dan Desain Interior Komersial, mahasiswa dilatih untuk mendesain interior dengan berbagai jenis dan fungsi ruang. Pada mata kuliah Desain Mebel, mahasiswa juga diberikan tugas mendesain mebel berbagai macam jenis mebel dan fungsinya. Khusus untuk teori metodologi desain, mahasiswa sudah diberikan dasarnya pada mata kuliah Metodologi Desain. Dari pemahaman dan pengalaman desain pada mata kuliah Desain Interior, Desain Mebel, dan Metodologi Desain

tersebut, mahasiswa Program Studi Desain Interior seharusnya sudah siap dan paham tentang proses perancangan interior ketika mahasiswa tersebut mengambil tugas akhir berupa karya desain/perancangan. Namun kenyataannya dalam proposal tugas akhir ataupun seminar hasil penelitian, masih ada mahasiswa yang masih kurang memahami proses desain interior yang akan dilakukan pada proyek tugas akhirnya.



Gambar 1.1. Interior *lobby* Hotel Mercure Rekso Hayam Wuruk Jakarta
(Sumber: M. Sholahuddin dan Paramaloka Konsultan Jakarta, 1997)

Merujuk hasil penelitian dari Darmawati dan Saptasari (2003) bahwa mahasiswa yang selama proses Stupa 7 kurang matang, maka pada saat menempuh tugas akhir mahasiswa tersebut akan terlihat ketidaksiapannya. Dengan fenomena seperti ini, sebenarnya bagaimana kesiapan

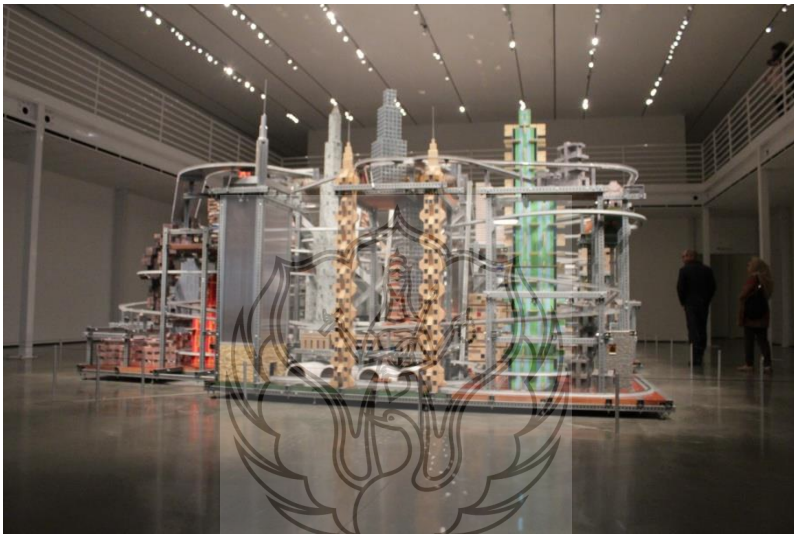
mahasiswa pada dunia praktek? Seperti yang diungkapkan oleh White (1986) bahwa metodologi merancang adalah bagian terpenting dari pengetahuan dan keterampilan merancang yang dimiliki oleh seorang sarjana, sebagai modal dasar seorang desainer dalam profesi desain interior.



Gambar 1.2. Interior Taoyuan International Airport Taiwan
(Sumber: M. Sholahuddin, 2014)

Untuk mengatasi kekurangpahaman mahasiswa terhadap sebuah proses desain interior terutama sebagai bekal bagi mahasiswa untuk mengambil tugas akhir karya desain maka perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajarannya. Salah satu perbaikan terhadap pemahaman tentang proses desain yaitu pada mata kuliah Desain Interior Pribadi (*Residential*) dan Desain Interior Komersial adalah hadirnya

bahan bacaan berupa buku. Buku ini menjelaskan proses desain interior yang meliputi 9 langkah/tahapan (*9 Steps For Interior Designing*) secara lengkap dan mandiri untuk mata kuliah Desain Interior Pribadi (*residential*) dan Desain Interior Komersial.



Gambar 1.3. Interior Ruang Pamer Contemporary Art, Getty Museum
Los Angeles California, USA
(Sumber: M. Sholahuddin, 2014)

B. Tujuan Khusus

Dalam buku ini diuraikan secara mendalam proses desain interior yang terdiri dari 9 tahapan dengan tujuan khusus yaitu:

- 1) Memberikan pemahaman tahapan proses desain interior kepada mahasiswa desain interior pada mata kuliah

Desain Interior Pribadi (*Residential*) dan Desain Interior Komersial yang terdiri dari 9 langkah proses desain interior;

- 2) Meningkatkan pemahaman mahasiswa desain interior terhadap tahapan proses desain interior yang terdiri dari 9 langkah/tahapan proses desain interior ketika mengerjakan tugas pada mata kuliah Desain Interior Pribadi (*Residential*) dan Desain Interior Komersial;
- 3) Meningkatkan pemahaman mahasiswa desain interior tentang proses desain interior dan tahapannya secara runtut dan benar sebagai bekal bagi mahasiswa dalam proses pengerjaan tugas dalam mata kuliah Desain Interior dan Tugas Akhir berupa karya desain.

C. Latar Belakang

Perkembangan dunia saat ini yang terus berubah sangat cepat, dinamis, dan kompetitif menyusul berlakunya era globalisasi, dampaknya meluas ke seluruh aspek kehidupan. Perkembangan teknologi informasi yang kemudian disusul dengan globalisasi telah memaksa semua lembaga pelayanan masyarakat termasuk Perguruan Tinggi untuk mereposisi diri, mengkaji ulang konsep bisnis ataupun kerjanya, dalam hal pendidikan tinggi tentu saja adalah konsep pendidikan yang ditawarkan kepada mahasiswa.

Pertanyaan-pertanyaan yang selalu mengemuka bagi Perguruan Tinggi yang sadar akan tanggung jawabnya kepada masyarakat yaitu:

- 1) Apakah produk Perguruan Tinggi seperti lulusan, hasil riset dan servis yang diberikan telah sesuai dengan kebutuhan masyarakat ?
- 2) Apakah pendidikan yang ditawarkan, dalam arti sempit kurikulum saat ini masih relevan dengan perkembangan bidang ilmunya?
- 3) Apakah lulusan yang diproses dengan kurikulum tersebut bisa mendapatkan pekerjaan sesuai dengan profesinya?

Perguruan Tinggi saat ini harus juga dikembangkan sebagai suatu organisasi yang professional. Perguruan Tinggi harus tanggap terhadap tuntutan dunia usaha dan dunia industri akan tenaga kerja yang kompeten di bidangnya. Tuntutan tenaga kerja yang terampil sangat penting untuk meningkatkan profesionalitas di bidang kerja. Bahkan saat ini tuntutan akan tenaga kerja khususnya Desainer Interior yang bersertifikasi menjadi tuntutan dasar profesi baik nasional maupun internasional.

Menurut Ariestadi (2004), kompetensi pendidikan arsitektur dan desain selain meningkatkan akademik juga merupakan pengembangan kemampuan profesional arsitektur dan desain. Desainer interior profesional menurut Anggaran

Dasar HDII adalah seseorang yang memenuhi kualitas profesi berdasarkan pendidikan, pengalaman dan keahlian yang diakui, dalam:

- 1) Mengenal, meneliti dan secara kreatif memecahkan masalah-masalah yang berhubungan dengan fungsi dan kualitas dari lingkungan interior;
- 2) Menjalankan pelayanan jasa yang berhubungan dengan ruang-ruang interior meliputi penyusunan program ruang, analisa desain, perencanaan ruang, estetika dan pengawasan pelaksanaan pekerjaan di lapangan, dengan menggunakan pengetahuan khususnya dalam konstruksi interior, sistem-sistem bangunan dan komponen-komponennya, peraturan-peraturan bangunan, peralatan, bahan-bahan dan kelengkapan akhirnya;
- 3) Mempersiapkan gambar-gambar serta dokumen-dokumen penjelasnya yang berhubungan dengan desain ruang-ruang interior.

Perguruan Tinggi sebagai institusi yang menghasilkan intelektual dan calon-calon professional di bidangnya, ada baiknya bila dalam membekali pengetahuan dan keilmuan kepada mahasiswa didiknya. Terutama pada mata kuliah praktek perancangan interior agar selalu berorientasi pada fakta-fakta yang ada, karena desain interior adalah akibat dari suatu kebutuhan tertentu dalam rangka pemecahan masalah

yang harus diselesaikan melalui tindakan kreatif sehingga menghasilkan sesuatu yang spesifik.

Desain merupakan hasil dari sebuah proses berpikir yang berlandaskan pada ilmu pengetahuan yang bersifat rasional dan pragmatis. Mendesain berarti melaksanakan suatu rentetan kegiatan yang menggabungkan daya cipta, penguasaan perkembangan teknologi, dan unsur estetika yang memenuhi syarat untuk diproduksi. Desain adalah kegiatan pemecahan masalah dan inovasi teknologis yang bertujuan untuk mencari solusi terbaik dengan jalan memformulasikan terlebih dahulu gagasan inovatif ke dalam suatu model, dan kemudian merealisasikan kenyataan secara kreatif. Sekalipun desain itu adalah disiplin keilmuan yang menyangkut *sains* alam (hal-hal yang fisis) dan *sains* sosial yang menyangkut perilaku (*behavior*), peranan seni dalam pengertian cita rasa estetis juga memegang peranan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan (Buchori, 2000).

Berbicara tentang desain interior yang baik, mencakup bukan hanya bentuk, bahan dan warna saja tetapi yang lebih penting adalah fungsi, yaitu apakah bisa menjawab kebutuhan pemakainya. Selain itu, harus memperhatikan teknis dalam produksi, durabilitas, konstruksi, efisiensi bahan, ergonomi, penerapan teknologi menjadi lebih menonjol selain masalah estetika, dan

kenyamanan yang mengacu pada selera pemakai atau pengguna.



Gambar 1.4. Desain *Stage* Pagelaran Musik Symfoni dari Jogja Philharmonic Orchestra (Jophilo) dan Tari Roro Jonggrang di Hotel Westin Nusa Dua Bali

(Sumber: M. Sholahuddin, Dony Arsetyasmoro, Hangga Hardhika)

Prinsip dasar desain interior bahwa sebuah bentuk desain memiliki prinsip dasar yang jelas, didasarkan pada konsep bentuk yang disesuaikan dengan fungsi dan aktivitas pemakai, kesesuaian bahan yang dipilih, sistem konstruksi yang benar serta pemakaian *finishing* yang tepat. Demikian juga mengenai volume (besaran) dengan dimensi (ukuran) dan standar yang *ergonomis* dan *anthropometris* dari elemen-elemen desain interiornya. Memperhatikan pengerjaan detail dan atau profil-profil, pemilihan jenis asesoris yang tepat, disesuaikan dengan gaya (*style*) desain tersebut, dalam upaya menghasilkan desain interior yang fungsional, ergonomis dan estetik.

Selain itu, semua elemen interior akan menjadi pelengkap yang saling mendukung dan/atau mengisi antara komponen-komponen ruang lainnya dalam proses pembentukan suasana yang akan mencerminkan citra dan integritas pemakai. Dalam hal ini, elemen-elemen interior menjadi perantara antara manusia dan ruangnya yang menawarkan adanya transisi bentuk dan skala antara ruang interior dan manusia. Membuat interior dapat dihuni karena memberikan kenyamanan dan manfaat dalam pelaksanaan aktivitasnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam desain interior harus mempertimbangkan semua elemen-elemen interiornya yang tidak bisa lepas dari prinsip-

prinsip desain (kesesuaian, keselarasan, keseimbangan, *unity*, dan lain-lain).

Perancangan desain interior melewati suatu proses desain yang sistematis. Ada 9 langkah utama dalam proses desain interior yang akan dijelaskan dalam buku ini yaitu: Langkah 1: *Programming* (Produk: Permasalahan desain/ Pernyataan masalah dan program kebutuhan). Langkah 2: Konsep Desain (Semua yang akan dipakai dan diterapkan dalam desain termasuk gaya dan tema). Langkah 3: Hubungan dan Kedekatan Ruang (Diagram *matrix*). Langkah 4: *Bubble Diagram*. Langkah 5: *Bubble Plan*. Langkah 6: *Stacking plan*. Langkah 7: *Block Plan*. Langkah 8: *Layout*. Langkah 9: Rencana-rencana Elemen Interior (lantai, dinding, plafon, *furniture, furnishing and equipment* [perabot dan peralatan], Mekanikal dan Elektrikal).

D. Materi Pembahasan

Secara garis besar proses perancangan interior dengan 9 langkah/tahapan ini digunakan untuk menata, membangun dan menstrukturkan kesadaran berpikir desainer yaitu dengan melihat *subject matter* secara lengkap, menyeluruh, dan mendekati kenyataan, sehingga dapat dianalisis dan dijelaskan secara komprehensif, holistik, dan tuntas. Langkah-langkahnya akan dimulai dari langkah

programming sampai selesai (*final design*). *Point-point* pembahasan dalam buku ini terdiri dari:

BAB I. Pendahuluan

BAB II. Desain, Desain Interior, Desainer Interior

BAB III. Metodologi Desain Interior

BAB IV. Proses Desain Interior dengan 9 Langkah/Tahapan
Perancangan Interior yaitu:

1. Langkah 1: *Programming* (Produk: Permasalahan desain/ Pernyataan masalah dan program kebutuhan).
2. Langkah 2: Konsep Desain (Semua yang akan dipakai dan diterapkan dalam desain termasuk gaya dan tema).
3. Langkah 3: Hubungan dan Kedekatan Ruang (Diagram matrik).
4. Langkah 4: *Bubble Diagram*.
5. Langkah 5: *Bubble Plan*.
6. Langkah 6: *Stacking Plan*.
7. Langkah 7: *Block Plan*.
8. Langkah 8: *Layout*.
9. Langkah 9: Rencana-Rencana Elemen Interior (lantai, dinding, plafon, *furniture, furnishing and equipment* [perabot dan peralatan], serta Mekanikal dan Elektrikal (ME)).